

creator

Knights' Kingdom

Gebruiksaanwijzing

Gefeliciteerd met de aankoop van LEGO Creator Knights' Kingdom, slechts één van de geweldige computerspelletjes van LEGO Media.
Bij LEGO Media streven wij constant naar nieuwe manieren om de naam van LEGO hoog te houden in de opwindende wereld van computerspelletjes. Net als bij ons speelgoed gaat het bij onze computerspelletjes om de inhoud en kwaliteit waarmee de verbeelding en creativiteit op steeds nieuwe manieren kunnen worden gestimuleerd.
Door het feit dat wij de grootst mogelijke aandacht besteden aan het testen van onze producten door gebruikers, kunnen wij met trots zeggen dat onze spelletjes 100% voor kinderen geschikt zijn en dat ze het kwaliteitszegel 'Door kids getest en goedgekeurd' werkelijk verdienen.
We vertrouwen er op dat je met LEGO Creator Knights' Kingdom vele uren speelplezier zal hebben . Als je problemen hebt met dit product, neem dan direct contact op met onze klantenservice waar men je met plezier van dienst zal zijn.
Bij LEGO Software gaat het helemaal om het plezier, dus als je LEGO Creator Knights' Kingdom leuk vindt, kijk dan ook eens naar de bijgevoegde brochure met de andere spannende computerspelletjes in onze reeks.



Inhoudsopgave

WELKOM BIJ LEGO CREATOR RIDDERRIJK! 4

INSTALLATIE VAN LEGO CREATOR RIDDERRIJK 4
LEGO CREATOR RIDDERRIJK VERWIJDEREN 5

HET RIDDERRIJK 6

LEGO CREATOR RIDDERRIJK OPSTARTEN 10

DE ZES UITDAGINGEN VAN HET RIDDERSCHAP 12

EEN LEGO WERELD KIEZEN 14

SPELEN IN DE LEGO WERELD 16
RICHARD DE STERKE OM HULP VRAGEN 17
DOOR JE LEGO WERELD BEWEGEN 17
DE MODELEMMER 18
MODELLEN VOORUIT, ACHTERUIT EN ZIJWAARTS VERPLAATSEN 20
MODELLEN VERWIJDEREN 22
VERVEN 22
DINGEN LATEN GEBEUREN 23
HET WEER VERANDEREN 26
NAAR MUZIEK LUISTEREN 27
EEN FOTO NEMEN 27
EEN LEGO WERELD OPSLAAN 28
DE LEGO WERELD VERLATEN 29

DE WERKPLAATS 30
JE EIGEN MODELLEN MAKEN 30
DE STENEN-EMMER 30
STENEN VERPLAATSEN 32
JE MODEL OPSLAAN 35

LEGO MANNETJES EN DIEREN 38

AFTITELING 40

EPILEPSIEWAARSCHUWING 42

Welkom bij LEGO Creator Ridderrijk!

Welkom bij LEGO Creator Ridderrijk, een fantastisch, virtueel koninkrijk vol Middeleeuwse avonturen, waar je je eigen werelden vol ridders en boeven kunt creëren. En dan maar eens kijken wie er wint!
Je valt in het koninkrijk van Koning Leo met z'n vele verschillende landschappen en prachtige kastelen van de ene verbazing in de andere. Het is een vredig, welvarend land met maar één probleem: de gemene Simon de Stier!
Simon en zijn mannen leven in de bossen en zijn al jaren jaloers op Koning Leo. Simon wil het koninkrijk veroveren en zelf op de troon zitten! Vraag de mensen die je tegenkomt in het koninkrijk van Koning Leo wat ze daarvan vinden, en je zult zien dat ze al bibberen bij het idee!

Installatie van LEGO Creator Ridderrijk

Minimale systeemvereisten

CPU	233Mhz Pentium II processor (PII 300 aanbevolen)
Besturingssysteem	Windows 95/98. NT, OS/2 en Linux worden niet ondersteund.
Geheugen	32 MB RAM (64 MB aanbevolen)
Video	Grafische kaart met high colour 800x600 resolutie en 8 MB toegewezen videogeheugen.
CD-ROM	4x (8x aanbevolen)
Geluidskaart	Met DirectX 7 compatibele geluidskaart
Inputapparatuur	Toetsenbord, muis, joystick
Direct X	Versie 7. Meegeleverd op de CD.
Opmerking	Het is mogelijk dat je systeem de meest recente Windows 95/98 stuurprogramma's nodig heeft voor jouw specifieke hardware. De CD-ROM moet in het CD-ROM-station geplaatst zijn om het spel te kunnen spelen.
Installatie	450 MB vrije ruimte op de harde schijf plus ruimte voor opgeslagen modellen en werelden (extra ruimte noodzakelijk voor DirectX 7)

LEGO Creator Ridderrijk installeren

Leg de CD-ROM in het CD-ROM-station en wacht tot het setup-programma automatisch wordt opgestart. Als er na een tijdje niets gebeurt, kan het setup-programma direct vanaf de CD worden opgestart door te dubbelklikken op "setup.exe" of "autorun.exe".
Volg de instructies op het scherm om LEGO Creator Ridderrijk te installeren. Als onderdeel van de installatie van LEGO Creator Ridderrijk zal het setup-programma ook DirectX versie 7 installeren.

LEGO Creator Ridderrijk verwijderen

Misschien heb je hierbij wat hulp van een volwassene nodig!
Om het spel te verwijderen, start je het Windows Configuratiescherm en klik je op het tabblad "Software". Selecteer LEGO Creator Ridderrijk in de lijst en klik op "Verwijderen".
Alle programmabestanden van LEGO Creator Ridderrijk worden nu van je systeem verwijderd.

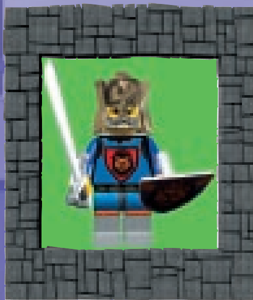
Maak je maar geen zorgen! Alle werelden en modellen blijven op je harde schijf staan, zodat je ze weer kunt gebruiken als je het spel later nog een keer wilt installeren en spelen. Als je ook deze bestanden allemaal wilt verwijderen, volg je eerst de hierboven beschreven procedure en daarna verwijder je de map waarin je het spel hebt geïnstalleerd. Tenzij je tijdens de installatie van het spel een andere map hebt geselecteerd, is dit:

C:\Programmabestanden\LEGO Media\Constructive\LEGO Creator Ridderrijk.

Je kunt ook het pad Start>Programma's>LEGO Media>Constructive>LEGO Creator Ridderrijk in het startmenu volgen om LEGO Creator Ridderrijk van je systeem te verwijderen.

Het Ridderrijk

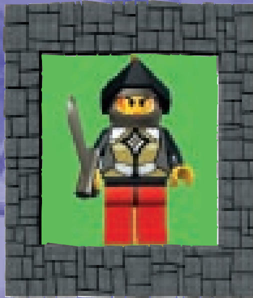
Het hof van Koning Leo



Koning Leo heeft zijn eigen, speciale zilveren zwaard. Leo is sterk en slim. Hij weet altijd hoe hij moeilijke situaties kan oplossen.



Koningin Leonie geeft Koning Leo graag tactisch advies. Al haar onderdanen houden van haar en ze doet veel om ze te helpen.



Prinses Storm is de dochter van Leo en Leonie; ze is beeldschoon. Ze lijkt veel op haar vader en moeder, maar ze is wel een opgewonden standje - vandaar haar naam! Zelfs Leo zelf kon haar niet tegenhouden toen ze bij het leger wilde! Ze is snel met haar zwaard en is ook een goede uitkijk. Zij ziet de gemene Simon de Stier vaak als eerste aankomen!



Richard de Sterke is al jaren een van de ridders van Leo en heeft het koninkrijk altijd goed gediend. Zijn vader was ook een ridder en zijn heldendaden zijn legendarisch. Richard is de beste ridder en de favoriet van Leo. Richards beste vriend is zijn eigen schildknaap, Jan van Gelre.

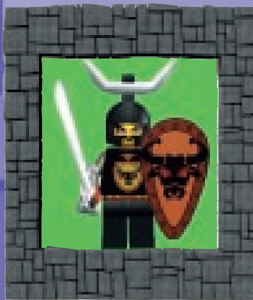


Jan van Gelre is de zoon van een edelman, Heer Arthur. Hij is opgegroeid op met Prinses Storm. Hij leerde haar omgaan met pijl en boog, maar ze schoot per ongeluk in het achterwerk van de smid, die toen een week niet kon lopen! Jan nam de schuld op zich, want hij is stiekem verliefd op de prinses!

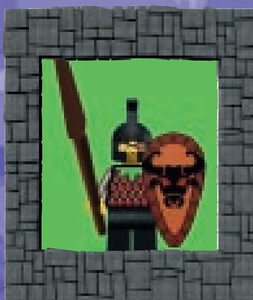


De andere soldaten van Koning Leo zijn gewapend met hellebaarden (enorme hakbijlen). Vreselijk eng!

Simon en zijn mannen



Simon de Stier is de kwaadaardige zoon van de koning van een ver land. Hij wil zijn eigen kasteel, en hij wil het nu! Hij is alleen maar gelukkig wanneer hij wint. Ondanks zijn strijdbijl en speer gebeurt dat niet vaak! Sommigen zeggen dat hij alleen maar een zilveren zwaard heeft, omdat hij jaloers is op het prachtige zwaard van Leo! Ondanks zijn slechte humeur kan Simon heel goed paardrijden en hij vormt een waardig tegenstander voor Richard. Hij is zo sterk dat hij volgens zeggen hout kan hakken met zijn blote handen!



Gemene Gilbert is een expert in het aanvallen van kastelen en het bouwen van wonderbaarlijke aanvalsmachines. Hij is het gelukkigst als een van zijn snode aanvalsplannen werkt.
Simon zou niet ver komen zonder Gilbert!



Weezil werd in een mand in het bos gevonden en Simon heeft hem opgevoed als zijn eigen zoon. Hij voelt zich het meest thuis in het bos en kan zelfs in het donker een spoor volgen. Hij is nogal gluiperig en dankzij Weezil weet niemand ooit waar de mannen van Simon zich verborgen houden.



De soldaten van Simon hebben van Weezil geleerd hoe ze met de kruisboog moeten omgaan, dus wees voorzichtig!



LEGO Creator Ridderrijk opstarten

Je kunt LEGO Creator Ridderrijk op de volgende manieren starten:

- Klik op het ridderschild op het bureaublad;
- Kies Start>Programma's>LEGO MEDIA>Constructive>LEGO Creator Ridderrijk.

De CD LEGO Creator Ridderrijk moet in het CD-ROM-station geplaatst zijn om het spel te kunnen spelen.

Opmerking: Je kunt de LEGO Creator Ridderrijk video overslaan door op de spatiebalk te drukken.

Een speler toevoegen en kiezen



De eerste keer dat je speelt, klik je op het figuurtje bovenaan het scherm, naast de lege ruimte. Typ je naam in de ruimte. Klik op de knop met het vinkje om naar het menu te gaan. Wanneer je begint te spelen, ga je direct naar de uitdagingen van Richard de Sterke!

De volgende keer dat je speelt, is je naam al opgeslagen. Klik dus meteen op het figuurtje naast je naam en vervolgens op het vinkje om te starten. Je kunt altijd teruggaan naar dit scherm om een speler toe te voegen of te verwijderen.

Iemand anders laten spelen



In plaats van op het gezicht naast je naam te klikken, zie je een nieuwe lege ruimte waarin je de naam van de nieuwe speler kunt typen. Klik nu op het vinkje. Elke speler kan zijn of haar eigen modellen en werelden opslaan. Je kunt altijd terug naar dit scherm om een andere speler te kiezen.

Het spel helemaal verlaten

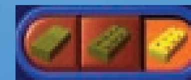
Je hoeft alleen maar op "Beëindigen" te klikken!

Opties

Misschien heb je hierbij wat hulp van een volwassene nodig!

Er zijn vier opties die je in staat stellen het spel aan te passen aan je computersysteem. Als je ze eenmaal hebt geselecteerd, onthoudt het spel je instellingen en gebruikt het ze opnieuw wanneer je het spel weer speelt.

Detailniveau



Met de rechtersteen krijg je de meeste details. De spelobjecten lijken meer op echte LEGO, maar het kan zijn dat ze zich langzamer bewegen, dat hangt af van je computer. Als het spel te langzaam gaat, selecteer je een van de minder gedetailleerde stenen aan de linkerkant.

Hardwareversnelling



Als je computer een grafische kaart met 3D hardwareversnelling heeft, klik je op de rechterknop. Als dat niet het geval is, of als je problemen krijgt tijdens het spelen, dan klik je op het plaatje van de computer (de linkerknop).

Hints en Tips



Wanneer je het spel opstart, geeft Richard de Sterke je automatisch hulp en advies tijdens het spel. Als je deze hulp niet wilt, dan klik je op de rechterknop (met het rode kruisje).

Muziek



Als je wilt spelen zonder teveel lawaai te maken, kun je met deze optie de muziek uitzetten tijdens het spel.

De zes uitdagingen van het Ridderschap

Wanneer je het spel voor het eerst opstart, heeft Richard de Sterke een aantal uitdagingen georganiseerd. Deze moet je voltooien voordat je het hele LEGO Creator Ridderrijk spel kunt openen. Wanneer je begint met LEGO Creator Ridderrijk, ben je slechts een Schildknaap. Pas als je de eerste vier uitdagingen hebt volbracht, word je Soldaat, en pas na alle zes uitdagingen schop je het tot Ridder! Wanneer je Soldaat wordt, kan je kiezen uit vele verschillende werelden en alle beschikbare modellen gebruiken, zodat je je eigen werelden kunt maken en opslaan. Je mag dan ook de werkplaats binnen, waar je de laatste twee uitdagingen aan kunt gaan en met losse LEGO stenen kunt bouwen!

De uitdagingen van de LEGO-wereld

Uitdaging 1: Ontmoet de Koning en bezoek het kasteel

Leer je te verplaatsen in de LEGO wereld en laat dingen gebeuren. Kun je de valbrug openen?

Uitdaging 2: Extra verdedigingswerken

Voeg stukken toe aan het kasteel en je 3D-wereld. Als je deze uitdaging voltooit, kun je binnen de kortste keren je eigen kastelen bouwen!

Uitdaging 3: Wanneer muren niet genoeg zijn

Voeg een kanon toe om Simon tegen te houden! De uitdaging is niet alleen een kanon te vinden, maar je moet het ook op de kasteelmuren zien te hijsen.

Uitdaging 4: Ten aanval

Versla Simon om Soldaat te worden en win je vrijheid om de wereld te verkennen. Je kunt nu andere modellen tot leven roepen.

De uitdagingen in de werkplaats

Wanneer je denkt dat je er klaar voor bent, kun je de laatste twee uitdagingen aangaan. Je vindt ze in de werkplaats, waar je je eigen modellen kunt bouwen! Als je slaagt, word je tot Ridder geslagen en kun je genieten van alles wat het koninkrijk te bieden heeft!

Uitdaging 5: Een nieuw huis voor Simon

Naast de kant-en-klare modellen kun je ook je eigen modellen maken in de werkplaats. Begin maar eens met een gevangenis voor Simon!

Uitdaging 6: Wachters!

koninkrijk waart! Beëindig je werkzaamheden in de werkplaats en plaats de gevangenis in de wereld.



"Het is misschien slim om je vaardigheden als Soldaat te verbeteren voordat je de laatste twee uitdagingen aangaat om Ridder te worden. Veel succes!"



Een LEGO Wereld Kiezen

Het Wereldscherm

Een kant-en-klare wereld kiezen



Je kunt pas werelden kiezen wanneer je Soldaat aan het hof van Koning Leo bent. En dus moet je eerst de eerste vier uitdagingen voltooien! Als je daarna op Start klikt, zie je dit scherm, waarin je de wereld waarin je wilt spelen kunt kiezen.

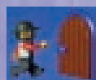
Zelfgemaakte werelden kiezen



Het gele tabblad bevat alle werelden die we al voor je hebben gemaakt. Om in een wereld te spelen die je eerder hebt opgeslagen, klik je op het blauwe tabblad. Dan zie je al je eigen werelden. Klik op de wereld waarin je wilt spelen en klik dan op het vinkje!



"Als je wilt teruggaan naar het begin, klik je op het plaatje waarin ik de deur uitloop".



Werelden kopiëren

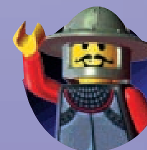


Als je een hele mooie wereld hebt gemaakt en een kopie wilt bewaren voordat je hem verder verandert, selecteer je de wereld en klik je op de Kopieerknop.

Werelden verwijderen



Om een van de werelden die je zelf hebt opgeslagen te verwijderen, klik je eerst op het plaatje van de wereld die je wilt weghalen en daarna op de Prullenbak.



"Wees voorzichtig met de Prullenbakknop. Als je een wereld eenmaal hebt verwijderd, kan je hem nooit meer terughalen!"



De LEGO-wereld



Dit is de LEGO wereld. Het paneel aan de linkerkant van het scherm is de Modelemmer. Deze zit barstenvol kleine LEGO mannetjes, dieren en modellen die je kunt toevoegen aan de wereld waarnaar je kijkt. Je kunt ook een hele eigen wereld maken door de kant-en-klare modellen samen te voegen. Aan deze wereld kun je ook de modellen toevoegen, die je zelf hebt gemaakt in de werkplaats. Met het grote rode paneel onder aan je scherm kun je rondlopen en vanuit verschillende hoeken naar de wereld kijken.
We leggen zo uit hoe alles werkt, maar we moeten eerst even kijken naar een speciaal paneel, dat de "Werkbalk" heet.

De Werkbalk



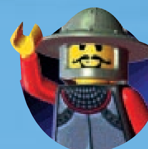
Wanneer je een model selecteert in je LEGO wereld, kan je het met deze knoppen veranderen. Je kunt het bijvoorbeeld verplaatsen, omdraaien, de kleur veranderen of zelfs helemaal verwijderen! Je kunt maar één ding tegelijk doen met een model, dus als je op een knop klikt, worden de andere automatisch uitgeschakeld. De geselecteerde functie wordt aangegeven met een rood blok. Je muisaanwijzer (cursor) verandert in de geselecteerde knop. Je moet natuurlijk niet vergeten een andere knop op deze Werkbalk te kiezen als je iets anders wilt doen!

De werkplaats



Dit is de werkplaats waar je je eigen modellen kunt maken. De werkplaats lijkt sprekend op de LEGO wereld. Hier kun je modellen maken van losse LEGO stenen. Zie je de stenen in het paneel aan de linkerkant? Dat is de Stenen-emmer (net als de Modelemmer, maar dan met LEGO stenen!).
Ook hier zie je de Werkbalk en de bewegingsopties. Deze lijken heel veel op die in de LEGO wereld.

Richard de Sterke om hulp vragen



"Maak je geen zorgen als je niet zeker weet wat een knop doet. Klik gewoon op mijn afbeelding rechtsonder in het scherm en dan op de knop. Dan zal ik het je precies uitleggen!"

Door je LEGO-wereld bewegen



Er zijn veel redenen waarom je door je LEGO wereld moet bewegen. Je moet je modellen van alle kanten kunnen bekijken wanneer je ze bouwt… en natuurlijk moet je een oogje in het zeil houden, voor het geval Simon de Stier eraan komt!

Vooruit, achteruit en zijwaarts bewegen

- Om vooruit te bewegen in je LEGO wereld, schuif je je muisaanwijzer naar de bovenrand van je scherm.
- Om achteruit te bewegen, schuif je je muisaanwijzer naar de onderrand van je scherm.
- Om naar links te bewegen, schuif je je muisaanwijzer naar de linkerrand van je scherm.
- Om naar rechts te bewegen, schuif je je muisaanwijzer naar de rechterrand van je scherm.

De muisaanwijzer verandert in een grote pijl wanneer je hem op de juiste positie schuift. Deze manier van bewegen werkt alleen in de grote LEGO wereld, en dus niet in de werkplaats.

In een cirkel bewegen en van bovenaf kijken



- Zoek de bal met de pijlen erop.
- Klik met je linker muisknop op het midden van de bal.
- Houd je vinger op de muisknop.
- Sleep het midden van de bal rond.



Je kunt je in een grote cirkel verplaatsen en van bovenaf naar de wereld kijken. Zie je hoe de bal ronddraait wanneer je erop klikt en hem rondsleept?

In- en uitzoomen

Dichterbij dingen komen



Je kan in je LEGO wereld dichterbij dingen komen door op de Inzoomknop te drukken. Houd je vinger op de linker muisknop om sneller dichterbij te komen.

Verder van dingen af gaan



Je kunt ook verder van dingen af bewegen. Klik gewoon op deze Uitzoomknop. Houd je vinger op de linker muisknop om je sneller bij dingen vandaan te verplaatsen..

Je uitzicht op een model centreren



- Klik gewoon op deze knop. De cursor verandert in een doelwit.
- Klik nu op iets dat je wilt zien in het midden van je scherm.

Deze knop werkt alleen in de grote LEGO wereld en dus niet in de werkplaats.

De Modelemmer



In de Modelemmer vind je veel kant-en-klare modellen, evenals de modellen die je in de werkplaats hebt gemaakt. Als je je Modelemmer niet ziet aan de linkerkant van het scherm, klik je op deze knop om hem tevoorschijn te halen.

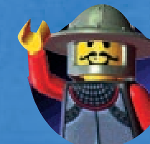
De Modelemmer heeft zes vakken, zodat je de dingen makkelijker kunt vinden. Klik op één van deze knoppen om de modellen weer te geven.



Een model in je wereld plaatsen

- Klik met de linkermuisknop op het geselecteerde model en houd de muisknop ingedrukt.
- Sleep de muisaanwijzer in de wereld zonder de muisknop los te laten - na een tijdje zie je de omtrek van het model, dat je muisaanwijzer volgt.
- Let erop dat je de omtrek kunt zien voordat je de muisknop loslaat.
- Laat de muisknop los wanneer het model op de plek is waar je het wilt neerzetten.

Klaar: het model staat nu in je LEGO wereld!



“Als de witte omtrek niet verschijnt wanneer je het model een plek probeert te geven, is er misschien niet genoeg plaats op die plek! Probeer de muisaanwijzer ergens heen te schuiven waar meer ruimte is. Wanneer je model eenmaal in de wereld staat, kan je het makkelijker verplaatsen. Je kunt kiezen uit allerlei modellen. Je moet de torens, muren en kanonnen gebruiken om mij te helpen het kasteel te beschermen. Klik op de pijl onderaan de Stenen-emmer om modellen te tonen, die misschien verstopt zitten”.

Modellen vooruit, achteruit en zijwaarts verplaatsen



- Klik op de Model-verplaatsen-knop.
- Klik met je linkermuisknop op het model en houd de knop ingedrukt.
- Sleep de muisaanwijzer zonder de muisknop los te laten.
- Wanneer het model op de gewenste plek staat, laat je de muisknop gewoon los.

Als de omtrek verdwijnt, is er niet genoeg plaats om het model op die plaats neer te zetten. Probeer de muisaanwijzer naar een plek met meer ruimte te verplaatsen. Je kunt de positie altijd nog veranderen als het model eenmaal is geplaatst.



"Als er iets in de weg staat, kun je de muis blijven slepen totdat er weer ruimte is. Het model dat je verplaatst, springt nu direct naar de andere kant! Probeer mijn vriend Jan van Gelre op de juiste positie te zetten om het tegen de gemene Weezil op te nemen".

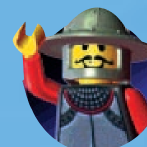
Modellen omhoog en omlaag verplaatsen



Je moet modellen omhoog en omlaag verplaatsen om ze op elkaar te kunnen zetten.

- Klik op de Model-verplaatsen-knop.
- Klik op het model dat je omhoog of omlaag wilt verplaatsen en houd de muisknop ingedrukt.
- Houd de CTRL-knop op je toetsenbord ingedrukt.
- Beweeg nu je muis omhoog of omlaag.

Sommige modellen schieten vanzelf in elkaar wanneer je ze op één lijn legt en op elkaar laat vallen!



"Zie je de schaduw onder het model? Je kan deze schaduw gebruiken om te zien wanneer modellen in de lucht op één lijn hangen met de modellen eronder. Dan kun je de modellen op elkaar leggen. Denk eraan de schaduw te gebruiken om te bepalen of de modellen op één lijn liggen. Probeer het bolwerk (de bovenkant) van het kasteel eens op de basis neer te zetten. Of zet een geschuttorentje met kruisbogen boven op een toren. Dan kun je op Simon de Stier schieten!"

Individuele modellen selecteren en verplaatsen

Om een individueel model te selecteren:



- Klik op de knop Model Verplaatsen
- Druk met je vinger op de ALT-toets op je toetsenbord en houd de knop ingedrukt.
- Klik op het model dat je wilt verplaatsen.
- Houd de linker muisknop ingedrukt en sleep het model naar de plaats waar je hem neer wilt zetten.
- Laat de ALT-knop los als het model op de juiste plaats staat



"De ALT-toets vind je ook linksonder op het toetsenbord, vlakbij de CTRL-toets".

Modellen draaien



- Klik op de Model-draaien-knop.
- Klik met je linkermuisknop op het model dat je wilt draaien.
- Blijf op het model klikken totdat je het zover als je wilt hebt gedraaid.



"Gebruik dit om muren te draaien wanneer je een kasteel bouwt waar Koning Leo in kan wonen. Of draai de katapult om stenen naar Simon de Stier te gooien!"

Modellen verwijderen



Soms wil je een model uit je LEGO wereld verwijderen.
- Klik op de Prullenbak.
- Klik op het model dat je wilt verwijderen uit de LEGO wereld. Het model verdwijnt.



"De muisaanwijzer blijft eruit zien als Prullenbak tot je op een andere knop in de Werkbalk klikt, dus wees voorzichtig! Als je niet op een andere knop klikt, blijf je de modellen waarop je klikt verwijderen! Maar maak je geen zorgen, je kunt je model altijd weer uit de Modelemmer halen als je het nodig hebt!"

Verven

Je kunt je LEGO wereld er veel interessanter laten uitzien als je de kant-en-klare modellen een kleurtje geeft. Je kunt zelfs losse stenen verven wanneer je ermee bezig bent in de werkplaats (op pagina 30 wordt uitgelegd hoe je in de werkplaats komt).



- Klik eerst op de Verfknop, waardoor het Verfbord verschijnt.



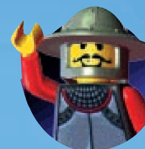


- Klik op de kleur waarmee je wilt verven.

(De kleur waarmee je schildert, wordt aangegeven door een kleine kwast.)

- Als je in de LEGO wereld bent, klik je met je linkermuisknop op een deel van je model om het van kleur te veranderen. Alle stenen in het model met die kleur krijgen de nieuwe kleur.
- Als je in de LEGO werkplaats bent, klik je op de losse stenen die je wilt verven.

Spelen in de LEGO Wereld



"Je kan je model in heldere kleuren verven, zodat iedereen in het kasteel er van kan genieten. Koning Leo houdt ervan als alles er tiptop uitziet. In de werkplaats heb je zelfs transparante kleuren!"

Dingen laten gebeuren!

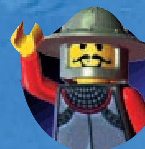
Allerlei dingen in je LEGO wereld kunnen bewegen, vliegen, op dingen schieten en rondrijden. Je LEGO wereld wordt pas echt spannend als er van alles gebeurt! Hier zijn drie manieren waarop je dingen kan laten bewegen:

Actie

Sommige modellen in de LEGO wereld kunnen verbazingwekkende dingen doen wanneer je erop klikt. Je kunt bijvoorbeeld valbruggen en deuren open en dicht laten gaan of Destructa-stenen laten ontploffen.



- Klik op de Actieknop. Je kunt sommige modellen hele leuke dingen laten doen door erop te klikken!
- Wanneer je de muisaanwijzer boven deze speciale modellen plaatst, zie je een witte omtrek.
- Klik op een model om het iets te laten doen.



"Probeer eens te klikken op Destructa-stenen en kijk hoe ze exploderen!"

Spelen



Je kunt bepaalde dingen, zoals LEGO mannetjes en voertuigen laten rondlopen en -rijden in je LEGO wereld.

Je kunt zien welke dingen zullen bewegen omdat het pad dat ze volgen op de volgende manier op het scherm wordt weergegeven:



- Klik gewoon op de Speelknop en alle modellen met paden beginnen te bewegen!
- Klik weer op de knop om alles te laten stoppen.

Je kan deze bewegende modellen ook de zandwegen laten volgen!

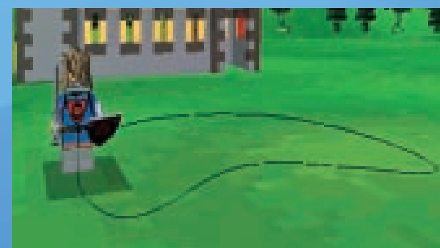
- Haal een stuk zandpad uit de decorafdeling in de Modelemmer en zet het in je wereld.
- Als je de Speelknop nog steeds aan hebt staan, moet je er nu op klikken om dingen niet meer te laten bewegen.
- Klik met de rechtermuisknop op het model; de volgende keer dat je op de Speelknop speelt, zal het model het zandpad volgen (als het model aan het begin nog niet op een zandpad staat, gaat het naar het dichtstbijzijnde pad).
- Om het model terug te laten gaan naar het oorspronkelijke pad, klik je opnieuw op de Speelknop om deze uit te zetten en klik je met de rechtermuisknop op het model.



"Een tip: het is makkelijker om de modellen te stoppen voordat je aan het bouwen gaat in je LEGO wereld".

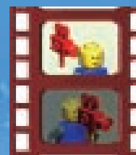
Gids

Nu wordt het pas echt spannend. Je kunt zich verplaatsende LEGO mannetjes, dieren of voertuigen volgen, of, beter nog, neem de plaats van het LEGO mannetje in en bekijk je LEGO wereld met zijn ogen. Je kunt zelfs in een voertuig rijden!



- Klik op de Gids-knop.
- Klik op een model of LEGO mannetje met een pad, zoals Koning Leo hieronder (modellen die je kunt volgen hebben een witte omtrek wanneer de muisaanwijzer erboven hangt).

Deze knoppen verschijnen:



In dit voorbeeld is de bovenste knop verlicht, wat betekent dat je het model van achteren volgt.

Klik op de onderste knop om de wereld vanuit het model te bekijken, of zelfs om het LEGO mannetje te worden!

Je kunt de pijltjes op het toetsenbord of een joystick gebruiken om het model te sturen en dingen te laten doen!
Druk op de spatiebalk op je toetsenbord of op de fire-knop op de joystick om te zien wat er gebeurt met het model. Om van het toetsenbord naar de joystick te schakelen, druk je gewoon op de fire-knop op je joystick. Om terug te schakelen naar het toetsenbord, klik je gewoon op een toets.



"Denk eraan op de Speelknop te drukken als het model niet beweegt!

Probeer eens op Weezil te klikken, zodat hij zijn kruisboog afschiet".

Het pad van een model of LEGO mannetje veranderen



- Je kunt met de muis het pad van een voertuig of LEGO mannetje veranderen
- Zorg eerst dat de Speelknop uitstaat (hierdoor stopt alles met bewegen)
- Houd dan de SHIFT-toets ingedrukt en klik op de lijn die het pad van het model of LEGO mannetje aangeeft
- Houd de SHIFT-toets ingedrukt. Houd ook de linker muisknop ingedrukt en sleep de lijn tot je tevreden bent met het nieuwe pad
- Klik opnieuw op de Speelknop en kijk hoe je model of LEGO mannetje je nieuwe pad volgt!

Het weer veranderen



Klik op de Weerknop om het weer en de tijd te veranderen in je LEGO wereld. Je kan het zonnig, windering, mistig of regenachtig maken of zelfs onweer oproepen!



Wanneer je op de knop hebt geklikt, zie je nog tien knoppen waarmee je het weer en de tijd kunt bepalen.

- Klik op één van deze knoppen.
- Klik op het vinkje om terug te gaan naar je LEGO wereld.



"Probeer de dag eens in de nacht te veranderen om Simon van de wijs te brengen. Ik zal je een geheim vertellen: als het onweert, wordt Jan van Gelre een beetje bang, maar niet tegen hem zeggen dat ik het heb verklapt, hoor!"

Naar muziek luisteren



Klik op de Muziekknop om de spelmuziek te veranderen of helemaal uit te zetten.



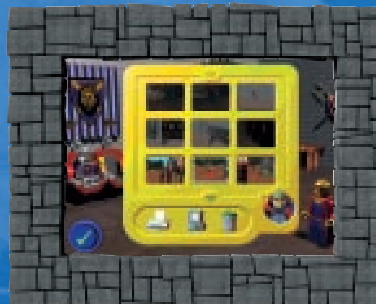
- Kies wiens favoriete muziek je wilt spelen door op de gezichten te klikken. Klik op de "X" om de muziek in deze wereld uit te zetten.
- Klik op het vinkje om terug te gaan naar je LEGO wereld.

Een foto nemen

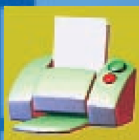
Je kunt een foto nemen van je LEGO wereld. Die kun je dan afdrukken en aan je vrienden laten zien. Je kunt de foto zelfs op je computer weergeven.



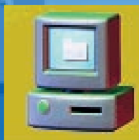
- Klik op de Fotoknop. Hiermee neem je een foto van het gedeelte van de wereld waar je op dat moment naar kijkt.
- Er verschijnt een nieuw scherm. Hier zie je je laatste foto en eventueel ook de andere foto's die je al had genomen.



- Klik op het vinkje om terug te gaan naar de LEGO wereld. Als je een andere foto wilt nemen, verplaats je je totdat je naar iets anders kijkt en klik je opnieuw op de Fotoknop.



Met de Printerknop kan je je foto afdrukken. Klik op een foto om deze te selecteren en klik dan op de printer!



De Computerknop laat je het gekozen plaatje instellen als het "behang" (de achtergrond) op je computer.



Met de Prullenbakknop kun je ongewenste foto's weggooien. Wees voorzichtig, want als je een foto eenmaal hebt weggegooid, kun je deze nooit meer terughalen.



“Denk eraan eerst de Modelemmer en het Verfbord te sluiten, want anders staan die ook op je foto!
Prinses Storm is erg gevleid als je een foto van haar neemt!”

Een LEGO-wereld opslaan



Wanneer je in de LEGO wereld speelt, kun je op de Wereld-opslaan-knop klikken om de wereld op te slaan die je net hebt gebouwd of veranderd.

Spelen in de LEGO Wereld



- Het Wereldscherm verschijnt met daarin alle LEGO werelden die je hebt opgeslagen. Klik op het vinkje om terug te gaan naar de LEGO wereld.



“Denk eraan de Modelemmer en het Verfbord te sluiten voordat je je wereld opslaat, want anders staan ze (net als bij de foto) ook in je wereld op het Wereldscherm!”

Werelden delen





In het Wereldscherm kun je ook je werelden met je vrienden delen. Om een wereld op te slaan op diskette, klik je op de Disketteknop aan de linkerkant van het scherm. Dat is de knop waarop een pijl naar een diskette wijst. Om een wereld van een diskette te kopiëren, klik je op de rechter Disketteknop, dat is de knop met de pijl die bij de diskette vandaan wijst. Let op: je moet wel eerst een diskette in je computer stoppen!
Als er niet genoeg plaats is op de diskette, wordt je wereld automatisch opgeslagen in de map Mijn Werelden. Om vanaf je bureaublad de map Mijn Werelden te openen, klik je op Start>Programma's>LEGO Media>Constructive>LEGO Creator Knights' Kingdom>Players. De map Mijn Werelden staat onder de naam van de speler.

De LEGO-wereld verlaten



Je kunt het spel op elk gewenst moment verlaten door op de Deurknop rechtsboven in het scherm te klikken. Hiermee ga je terug naar het Startmenu. Je wordt gevraagd je wereld en je objecten op te slaan, als je dat nog niet had gedaan. Klik op de knop Beëindigen in het Startmenu om LEGO Creator Ridderrijk af te sluiten.

De Werkplaats

Je eigen modellen maken



Klik op de Hamer-knop om de werkplaats binnen te gaan. Hier kun je je eigen modellen maken. Vergeet niet dat je, wanneer je er voor het eerst binnengaat, twee uitdagingen moet voltooien om Ridder te worden. Dan gaan ook alle mogelijkheden in de werkplaats voor je open.

De Stenen-emmer

Je kunt toch geen modellen maken zonder LEGO stenen? Dus we laten je eerst zien hoe je stenen op de vloer van de werkplaats legt.

De Stenen-emmer bevat alle stenen die je in de werkplaats kunt gebruiken. Dat zijn er teveel om op te noemen, maar sommige stenen doen allerlei slimme dingen als je ze in de LEGO wereld zet! Klik gewoon op de Actieknop en dan op de steen om te zien wat die steen doet.

Je kunt verschillende soorten stenen naar je werkplaats brengen door op de knoppen bovenaan de Stenen-emmer te klikken.

We hebben de Stenen-emmer opgedeeld in handige stukken. Elke knop vertegenwoordigt een ander soort stenen:





Als je bijvoorbeeld op de Basissteen-knop drukt, zie je alle beschikbare standaard LEGO stenen in de Stenen-emmer.



Als je op de knop met ramen, deuren en hekken klikt, zie je alle ramen, deuren en hekken die je kunt gebruiken.

Stenen uit de Stenen-emmer halen

- Klik met je linkermuisknop op de gewenste steen en houd de muisknop ingedrukt.
- Sleep de muisaanwijzer naar de vloer van de werkplaats zonder de muisknop los te laten (je ziet dat een omtrek van de steen je muis volgt).
- Laat de muisknop los als de steen op de juiste plaats ligt.
- De steen ligt nu op de vloer van de werkplaats en kan met de knoppen op de Werkbalk worden verplaatst en veranderd.



“Klik op de pijl onderaan de Stenen-emmer om stenen te zien die misschien zijn verborgen”.

Stenen verplaatsen



- Klik op de Steen-verplaatsen-knop.
- Klik met de linkermuisknop op de steen die je wilt verplaatsen en houd de muisknop ingedrukt.
- Sleep de muisaanwijzer zonder de muisknop los te laten.
- Laat de muisknop los wanneer de steen op de juiste plaats ligt.



"Als andere stenen in de weg zitten, moet je je muiswijzer door deze stenen naar een open ruimte laten wijzen. De steen gaat alleen naar een ruimte waarin hij past".

Stenen omhoog en omlaag verplaatsen

Je moet stenen omhoog en omlaag verplaatsen om ze op elkaar te zetten.



- Klik op de Steen-verplaatsen-knop.
- Klik op de steen die je wilt optillen of neerleggen
- Druk nu op de CTRL-knop op je toetsenbord en houd deze ingedrukt.
- Beweeg nu je muis omhoog en omlaag.



"Pssst! De CTRL-knop vind je linksonder op je toetsenbord".

Zie je de schaduw onder de steen? Je kunt deze schaduw gebruiken om te zien wanneer stenen boven de vloer hangen en wanneer ze op één lijn hangen met de stenen eronder. Zo kun je stenen op elkaar plaatsen.

Stenen over andere stenen heen laten glijden

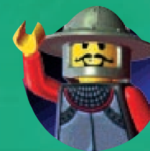


- Klik eerst op de Steen-verplaatsen-knop.
- Klik op de steen die je over een andere steen heen wilt laten glijden.
- Druk op de SHIFT-toets op je toetsenbord en houd deze ingedrukt.
- Sleep de steen rechtstreeks tegen een andere aan. Je steen glijdt omhoog, over de steen heen en aan de andere kant weer naar beneden.
- Laat de SHIFT-toets los als je de steen wilt plaatsen.

Individuele stenen selecteren en verplaatsen

Om individuele stenen in een model te selecteren in plaats van groepen stenen:

- Klik op de knop Stenen verplaatsen
- Druk op de ALT-toets op je toetsenbord en houd hem ingedrukt.
- Klik op de steen die je wilt verplaatsen.
- Houd de linker muisknop ingedrukt en sleep de steen naar de plaats waar je hem wilt neerzetten.
- Laat de ALT-toets los wanneer je de steen wilt neerzetten.



"De SHIFT- en ALT-toetsen zitten ook linksonder op je toetsenbord, vlakbij de CTRL-toets".

Stenen draaien



- Klik op de Steen-draaien-knop.
- Klik met je linkermuisknop op de steen die je wilt draaien.
- Blijf op de steen klikken totdat je deze net zo ver hebt gedraaid als je wilt.

Stenen verwijderen



- Klik op de Steen-verwijderen-knop, deze knop lijkt op een prullenbak.
- Klik op de steen die je uit de werkplaats wilt halen. De steen verdwijnt. Je kunt meerdere stenen verwijderen, afhankelijk van hoe ze aan elkaar zijn verbonden. Kijk naar de witte omtrek voordat je verwijdert, want het gedeelte met de witte omtrek wordt verwijderd.



"De muisaanwijzer blijft eruit zien als een prullenbak totdat je op een andere knop in de Werkbalk drukt, dus wees voorzichtig! Als je niet op een andere knop drukt, blijf je de stenen die je aanwijst verwijderen!
Als je per ongeluk een steen verwijdert, kun je gewoon een nieuwe halen uit de Stenen-emmer en deze dan weer plaatsen!"

Stenen kopiëren

Je kunt tijdens het bouwen van je model ook stenen kopiëren. Dat betekent dat je dezelfde stenen op elkaar kunt stapelen zonder elke keer een nieuwe steen uit de Stenen-emmer te moeten halen.



- Klik op de Steen-kopiëren-knop.
- Klik met je linkermuisknop op de steen die je wilt kopiëren. Er verschijnt een nieuwe steen boven de eerste.
- Blijf op de steen klikken totdat je deze zo vaak als je wilt hebt gekopieerd.



"Wanneer je stenen op deze manier kopieert, zweven ze gewoon boven elkaar. Je moet op de CTRL-toets drukken en de steen met je muis bovenop de steen eronder slepen".

De vloer van de werkplaats schoonvegen



Klik op deze Vloer-vegen-knop. Alle stenen verdwijnen van de vloer van de werkplaats.



"Hiermee haal je alle stenen van de vloer van de werkplaats. Let op dat je eerst je model opslaat als je het wilt bewaren. Anders is het voor altijd weg!"

Je model opslaan



Als je klaar bent met bouwen, kun je je model opslaan. En daarna kun je het model in je LEGO wereld plaatsen.



- Let op dat het Verfbord niet te zien is (anders zie je het in het opgeslagen modelplaatje).
- Klik op deze knop om het model dat je net hebt gebouwd, op te slaan..
- Er verschijnt een nieuw scherm met alle modellen die je hebt opgeslagen.
- Klik op het vinkje om terug te gaan naar de werkplaats.



Wanneer je teruggaat naar je LEGO wereld, staat dit model in je Modelemmer. Klik op deze knop in de Modelemmer om de modellen te zien, die je hebt gebouwd.

Verdergaan met een model waaraan je al was begonnen

Je kan verdergaan met een model waaraan je al was begonnen.



"Dit werkt alleen als je het model hebt opgeslagen toen je stopte".



- Klik eerst op deze knop.
- Er verschijnt een nieuw scherm met alle modellen die je hebt opgeslagen.
- Klik op het model waaraan je wilt werken.
- Klik op het Vinkje om terug te gaan naar de werkplaats.
- Nu kan je verdergaan met je model.

Modellen delen

In het Modelscherm kan je ook modellen met je vrienden delen, ze kopiëren en verwijderen.

Modellen delen



Om een model op te slaan op diskette, klik je op de Disketteknop aan de linkerkant van het scherm. Dat is de knop waarop een pijl naar een diskette wijst. Om een model van een diskette te kopiëren, klik je op de rechter Disketteknop, dat is de knop met de pijl die bij de diskette vandaan wijst.

Let op: je moet wel eerst een diskette in je computer stoppen!

Modellen kopiëren

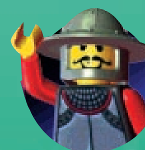


Als je echt een heel mooi model hebt gemaakt en een kopie wilt bewaren voordat je het verder verandert, selecteer je het model en klik je op de Kopieerknop.

Modellen verwijderen



Om een van de modellen te verwijderen, klik je op het plaatje van het model om het te selecteren. Daarna klik je op de Prullenbakknop.



"Wees voorzichtig met de Prullenbakknop. Als je een model verwijdert, kun je het nooit meer terughalen!"

Teruggaan naar de LEGO wereld



Wanneer je klaar bent met bouwen, kun je teruggaan naar de LEGO wereld.

- Klik gewoon op deze knop om terug te gaan naar je LEGO wereld.



"Let erop dat je je model opslaat als je het wilt bewaren. Anders is het voor altijd weg!"

LEGO-mannetjes en dieren

Je vindt alle mensen aan het hof van Koning Leo en alle mannen van Simon in de Modelemmer. Ze beschikken allemaal over verschillende schilden en andere items.

Als je een LEGO mannetje wilt laten rondlopen, kies dan mannetjes dat iets vasthoudt. De anderen staan allemaal stil.



"Als een LEGO mannetje niets vasthoudt, staat hij stil. Maar het is mogelijk dat hij toch wat doet als je erop klikt (nadat je op de Actieknop hebt geklikt)! Als ze een zwaard vasthouden als je erop klikt, dan kan je beter even bukken!"

Natuurlijk trekt Benjamin Been zich van dit alles niets aan. Hij houdt wel niets vast, maar loopt toch graag rond!

Als je de omtrek van een pad onder modellen en LEGO mannetjes ziet, beginnen deze zich te bewegen wanneer je op de Speelknop drukt.

Andere modellen

Je kan met de Modelemmer veel spannende modellen bouwen. De belangrijkste is de kasteelfundering, met een werkende ophaalbrug. Je kan voor Koning Leo een kasteel bouwen door er torens en muren aan toe te voegen. Er zijn torens met katapulten en kruisbogen, hoge torens, korte torens en zelfs een speciale toren, waar Koning Leo zijn zwaard kan laten zien. Er zijn torens met ijzeren tralies om schatten in te bewaren en Wezel buiten te houden! En er is ook een gevangenis, waarin je Simon kan opsluiten.

Simon laat zich natuurlijk niet zo makkelijk vangen! Hij kan zich ook verdedigen, met kantelende bruggen, kanonnen, katapulten, draaiende assen en zelfs een vuurspuwende wagen!

Er is ook apparatuur voor toernooien. Een paviljoen voor de Koning en een Quintain (een draaiend ding waarmee Ridders kunnen oefenen). Misschien dat Gilbert een uitdaging aanneemt van Richard de Sterke. En vergeet de draken niet: een lieve groene draak en een gemene zwarte.

Er is ook veel achtergrond, zoals bomen en bloemen. Perfecte schuilplaatsen voor Simon wanneer hij je in een valstrik wil laten lopen!

En dan zijn er natuurlijk de beroemde LEGO Destructa-stenen. Daar staat een dynamietstaaf op. De platte witte stenen ontploffen als er een model of LEGO mannetje in de buurt komt. De witte buis ontploft als er iets tegenaan botst. De kist ontploft als je hem opent – klik erop voor je eigen risico! Als je op de ton klikt gaat de tijdklok lopen... tik...tik...tik ...



Aftiteling

Oorspronkelijk concept en spelontwerp
Geoff Smith, Paul Grimster,
Sonja Kristensen, John Temperton,
Stefan von Cavallar

Producent
Ian Johnson

Ontwikkeld door
Superscape Professional Services

Projectmanagement
Geoff Smith

Project Consultancy & Coördinatie
David Wright, Steve Mortara,
Dave Griffith, Karen Evans

Programmering
3D Programming
Paul Grimster, Chris Andrew,
Evangelos Ginis, Rich Hill

Interface Programming
Stefan von Cavallar (Lead),
Evangelos Ginis

Installateur
Rich Hill
Help en uitdagingen
Chris Andrew
James Davis
Artists
Interface-ontwerp
Sonja Kristensen (Lead)
John Temperton

Grafisch ontwerp
John Temperton (Lead)
Sonja Kristensen
Darren Farmer
Rak Patel

3D Geometrie en ontwerp
Simon Meacock (Lead)
Damon Reid

Karakteranimatie
Rich Self

Help en uitdagingen
Ian Meredith
Geoff Smith
Digitext

Geluid
Geluidsontwerp
Ian Livingstone
Media Themes and Sound Design

Muziek
David Puncheon and Richard Wells
Stemmen
Peter Dickson
Testing
Karen Evans (Lead)
Patrick Glithro
Gordon Waldie
Tim Larkins
Powered by Superscape Technology

LEGO Media International
Mark Livingstone
Worldwide Managing Director

Productontwikkeling
Chris Nicholls - Head of Development
Ian Johnson - Producer

Testing & QA
Kevin Turner - Global Head of Quality Assurance
Gary Simmons - QA Group Leader
Nick Bodenham - QA Lead Tester
Karl Fentiman - QA Tester
Stephen Manners - QA Tester
Neil Delderfield - QA Tester

Localisatie
Isabelle Martin - Localisation Co-ordinator
Productie
Nic Ashford - Head of Logistics
Robert Boyle - Logistics Controller

Internationale Marketing
Petra Bedford - Global Brand Director
Helen Nicholas - Marketing Manager - Constructive & Games
International Sales
Leah Kalboussi - Global Sales Director
Met dank aan
Met dank aan alle kinderen die hun waardevolle ideeën gaven tijdens de ontwikkeling van dit spel, met name Danilo Vujerie, Ben Nash, Adam Weetch en Karl Turner.
Met dank aan Richard Huddy, Mike Drummelsmith, Omar Yehia en alle anderen die waardevol professioneel advies verschaften.

Epilepsiewaarschuwing

Lees het volgende voordat u of uw kinderen een videospelletje gebruiken.

Sommige mensen lopen kans dat ze een epileptische aanval krijgen of buiten bewustzijn raken als ze worden blootgesteld aan knipperende lichten of bepaalde omstandigheden.
Dergelijke mensen lopen kans op een aanval als ze televisie kijken of bepaalde videospelletjes spelen. Dat kan zelfs voorkomen als er geen eerdere medische problemen of epilepsie zijn waargenomen.

Als u of iemand uit uw gezien ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid) bij blootstelling aan knipperlichten, raadpleeg dan uw huisarts voordat u het spel gebruikt.

Kinderen moeten bij het gebruik van videospelletjes door hun ouders begeleid worden. Als u of uw kinderen een van de volgende symptomen heeft, moet u het gebruik onmiddellijk stoppen en een arts raadplegen. De symptomen zijn: duizeligheid, slecht zicht, trillende ogen of spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of stuiptrekkingen.

TREF DE ONDERSTAANDE ALGEMENE VOORZORGSMAATREGELEN BIJ HET GEBRUIK VAN VIDEOSPELLETJES
Ga niet te dicht bij de televisie zitten. Strek de kabel volledig uit en ga dan pas zitten.
Speel het spelletje op een klein scherm als dat kan. Ga geen videospelletjes doen als je moe bent of weinig geslapen hebt. Zorg ervoor dat de kamer waarin je speelt goed verlicht is. Neem elk uur dat je een videospelletje speelt 10-15 minuten pauze.



constructive.



Geproduceerd in de EU
2299060
IB2G-KNIDU3

